



**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU  
*Yhdessä enemmän*

# Pelit opetuksen tukena

## Case: RealGame-logistiikkapeli

Viherkoski, Petri

2015 Laurea Kerava



Laurea-ammattikorkeakoulu  
Laurea Kerava

Pelit opetuksen tukena

Case: RealGame-logistiikkapeli

Petri Viherkoski  
Liiketalouden koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
Huhtikuu, 2015

Petri Viherkoski

**Pelit opetuksen tukena, Case: RealGame-logistiikkapeli**

Vuosi

2015

Sivumäärä

27

Tämän opinnäytetyön aiheena oli RealGame -niminen logistiikkapeli. Työ tehtiin SWOT-analyysin avulla eli tutkittiin pelin vahvuuksia ja heikkouksia sekä mahdollisuuksia ja uhkia. Aiheeseen saatiin idea ohjaavalta opettajalta ja päätettiin ryhtyä tuumasta toimeen. Koulusamme pelattiin kyseistä peliä jonkin verran, mutta lisenssiä ei oltu vielä hankittu. Tässä opinnäytetyössä koottiin mielipiteitä kyseisestä pelistä ja tehtiin niiden perusteella yhteenve-toa, miten tulevaisuudessa kannattaisi toimia pelin suhteen. Pelissä käsiteltiin kokonaisvaltai-sesti yrityksen eri toimintoja ja siitä saatiin hyvin kokonaisvaltainen kuva yrityksen toimista. Työssä kerrottiin myös muista logistiikkapeleistä ja miten ne toimivat. Opinnäytetyössä pyrit-tiin saamaan SWOT-analyysin avulla selville, kuinka opiskelijat näkivät pelin ja olisiko pelillä tulevaisuutta osana opintoja.

Opinnäytetyö laadittiin laadullista eli kvalitatiivista tutkimusta käyttäen. Teoria osuudessa hyödynnettiin erilaisia nettilähteitä, koska aihe oli aika suppea ja ei ollut tarvetta laajem-paan kirjallisuuden tutkimiseen. SWOT-analyysin tehtiin teemahaastattelun avulla eli haasta-telttiin kolmea opiskelijaa kasvotusten ja yhtä sähköpostitse. Haastattelua varten yritettiin tavoittaa kymmentä opiskelijaa, mutta vastaukset saatiin vain neljältä. Vastauksien saaminen oli yllättävän vaikeaa. Monesti vedottiin ajan puutteeseen, mutta todellisuudessa haastattelu vei vain noin kymmenen minuuttia. Näin otos jäi hyvin pieneksi ja tulos ei ollut kovin luotet-tava tai kattava.

Yhteenvetona todettiin, että kaikki kolme opiskelijaa pitivät peliä hyvänä osana opintoja. Varsinkin, jos peliä pelattaisiin heti ensimmäisenä opiskeluvuotena, niin opiskelijoille saatai-siin kokonaisvaltainen kuva yrityksen toiminnoista. Näin ensimmäisen vuoden opiskelijalle muodostettaisiin pelin avulla selkeä käsitys yrityksen eri toiminnoista. Sillä saatettaisiin myös helpottaa suuntautumisvalintaa toisena vuotena, koska pelissä käsiteltiin esimerkiksi markki-nointia, myyntiä ja logistiikkaa. Kaikki nämä ovat suuntautumisvaihtoehtoja liiketalouden koulutusohjelmassa. Heikkoutena opiskelijoiden keskuudessa nähtiin lisenssin puute, jolloin peliä ei voi pelata kuin sovitusti ja opettajan luvalla. Mahdollisuutena luotaisiin pelistä isompi kokonaisuus ja peliä pelattaisiin usealla koneella samanaikaisesti, jotta koko ryhmän ei tarvit-sisi olla samalla koneella. Uhkana puolestaan pidettiin pelin vaikeaa oppimista, jolloin alku-kankeudella vaikeutettiin peliin keskittymistä loppuvaiheessa. Lopuksi todettiin, että SWOT-analyysi ei ollut riittävän laaja tutkimus, jotta sen avulla voitaisiin päättää lisenssin hankkimi-sesta koululle. Opiskelijoista koottaisiin tutkimusryhmä, jonka avulla haastateltaisiin peliä pelanneita opiskelijoita tuoreeltaan ja tehtäisiin haastattelutuloksista raportti. Raportin avul-la päätettäisiin pelin jatkosta ja lisenssin mahdollisesta hankinnasta. Otos olisi kattavampi ja vastaukset saataisiin heti pelin päättymisen jälkeen, jolloin ne saatettaisiin tuoreeltaan pe-laajien muistiin.

Petri Viherkoski

**Games helping of teaching, Case: RealGame-logistic game**

Year	2015	Pages	27
------	------	-------	----

---

The subject of this case study is a logistics game called "Real Game". I aim to do a SWOT analysis about the game, covering the strengths and weaknesses as well as the threats and opportunities. In our school this game has been played for quite some time, but the license has not been acquired yet.

In my case study I aim to gather opinions about this particular game and based on these opinions I will suggest possible improvements or changes to the game. In the game itself the whole spectrum of operational functions are covered and the game teaches about all the key functions about running a company. I will also tell about other logistics games and how they compare with Real Game. The aim of this SWOT analysis is to find out how students experience the game and does the game have a future as a part of the study process. This case study has been made by using a qualitative form of research. In the theory part I have used various online references, since my subject is quite narrow there is no need for a broader study from literature related to the subject. I have chosen interviews as my method of gathering the relevant information. All together I have interviewed four students for this study although I tried to get ten interviews I did not succeed to get more than four because the other six said they were too busy to spare the ten minutes the interview would have taken. This means that the study is not very reliable.

As a conclusion it can be said that three students out of four thought the game to be a good part of their studies. Especially, if the game was played during the first year of study. This way the students would get a better understanding of the different functions of a company and how a business is run. First year students would get a clear understanding about how a company works. This in turn could help in choosing an area of specialisation in later studies (e.g. marketing, sales or logistics.). As a weakness the students saw the lack of the license. This means the game can only be played during lessons and to schedule or under a booking system. One possibility is to create a larger unit of the game and make it possible to be played on many computers at the same time, thus not having the entire group on just computer. As a threat the students saw the challenge of learning the game in the beginning, which then hinders the concentration required for the game in the end.

The general conclusion is that the SWOT analysis is not comprehensive enough as a form of research to justify the purchase of a license for the school. In my view a research group should be formed by students interviewing other students who have just played the game and from the freshly made interviews a report should be drawn up to determine the possible purchase of a license. The volume of interviews would be higher and therefore a study would be more reliable as well as the experiences of the game itself still fresh on the individual player's mind.

Key words: A qualitative form of research, logistics games, RealGame, SWOT analysis

## Sisällys

1	Johdanto .....	6
1.1	Tutkielman tavoite ja tarkoitus .....	6
1.2	Tutkielman rajauksia .....	6
1.3	Tutkimusongelma ja -menetelmät .....	7
1.4	Tutkimusperinne .....	7
1.5	Tutkielman rakenne .....	8
1.6	Tutkielman keskeiset käsitteet .....	9
2	Muita logistiikkapelejä .....	10
2.1	Ammatillinen lautapeli .....	10
2.2	Neuland .....	11
3	RealGame.....	12
3.1	Pelin esittely .....	13
3.2	Pelin toiminta ja toimijat.....	14
3.3	Pelin opetuksellinen anti .....	15
3.4	Esimerkki pelistä .....	15
4	Tutkimuksen toteutuksen apuvälineet .....	16
4.1	SWOT-analyysi .....	16
4.2	Teemahaastattelu.....	17
4.3	Haastattelun toteutus ja valittu haastattelutapa .....	17
4.4	Tutkimuksen luotettavuus .....	18
5	Haastattelut.....	18
5.1	Ensimmäinen haastattelu .....	19
5.2	Toinen haastattelu .....	19
5.3	Kolmas haastattelu.....	20
5.4	Neljäs haastattelu.....	20
6	SWOT-analyysi pelistä vastauksien pohjalta .....	21
6.1	Pelin vahvuudet ja heikkoudet .....	21
6.2	Pelin mahdollisuudet ja uhat .....	22
7	Pohdinta .....	23
7.1	Yhteenveto .....	23
7.2	Itsearviointi .....	24
	Kuvat .....	26
	Kuviot .....	27

## 1 Johdanto

Opiskelu-elämä on muuttunut yhä työelämä-lähtöisemmäksi. Tänä päivänä opiskelijan tulee hallita työelämässä tarvittavat taidot. Siksi opiskelu-elämässä käytetään enenevässä määrin erilaisia pelejä opetuksen apuna. Niillä saadaan opiskelijat motivoitua paremmin opiskeluun ja pelit ovat monesti todella mielekäs-tä tekemistä. Peleillä myös saadaan monesti hyvin konkreettinen käsitys eri toiminnoista. Siihen juuri logistiikkapelitkin pyrkivät eli avaamaan pelaajalle koko toimitusketjun ja avartamaan pelaajan näkemystä toimitusketjusta laajalaisesti. Toiset oppivat käytäntöä tekemällä ja toiset lukemalla. Pelit ovat käytännön ihmisille oiva tapa oppia. Ja monesti pieni kilpailutilanne vielä lisää motivaatio ja intoa peliä kohtaan. Toki kilpailutilanne ei ole aina hyvä asia, mutta se opettaa myös työelämässä tarvittavaa paineensietokykyä. Jos peliä pelataan tiimeittäin, ne opettavat myös tänä päivänä työelämässä tarvittavia tiimitaitoja. Tiimiosaaminen on tämän päivän työelämässä elinehto. Ja vaikka peliä ei pelattaisi tiimissä, se yhdistää pelaajat ikään kuin toisiinsa kilpailutilanteen avulla.

### 1.1 Tutkielman tavoite ja tarkoitus

Opinnäytetyössäni pyrin vertailemaan eri logistiikkapelejä toisiinsa ja löytämään niiden vahvuudet ja heikkoudet. Käytän pohjana RealGame nimistä logistiikkapeliä ja vertaan sitä kahteen muuhun logistiikkapeliin. Näistä kahta käytetään opetuksen apuvälineenä ja yksi soveltuu ihan kelle tahansa. Pyrin tutkielmassani kertomaan, mitä ajatuksia RealGame herättää pelaajissa. Lähestyn haastateltavia SWOT-analyysiä apuna käyttäen, koska mielestäni se on paras keino selvittää ajatuksia, joita peli herättää. Teen siis RealGamestä SWOT-analyysin pohjautuen pelaajien kokemuksiin, kun taas kahdesta muusta pelistä teen SWOT-analyysin omien johtopäätelmien avulla. Teen näistä tämän jälkeen yhteenveto kappaleen, jossa kokoa tulokset yhteen.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää, onko RealGame hyvä lisä logistiikan opintoihin. Tällä hetkellä sen pelaaminen on ollut korkean lisenssihinnan takia lähinnä kokeiluasteella. Olisiko RealGame järkevää ottaa pysyväksi osaksi opintoja vai mieluummin unohtaa kokonaan. Tarkoitukseni on haastatella meidän koulun opiskelijoita, jotka ovat pelanneet RealGameä.

### 1.2 Tutkielman rajoituksia

Rajaan tutkimukseni koskemaan pelkästään logistiikkapelejä. Haluan näin rajata pelit tiettyyn ryhmään, jotta työstäni ei tulisi liian laaja. Syy tähän on myös se, että lähdän tekemään työtäni RealGamestä, joka on logistiikkapeli. Näin en halua sotkea työhöni liian erilaisia pelejä,

koska muuten vertailu olisi liian vaikeaa. Pystyn näin tasapuolisesti vertailemaan RealGameä muihin vastaaviin peleihin. Näin pystyn myös syventymään tarkemmin näihin kolmeen peliin.

Toki yhtenä vaihtoehtona olisi ottaa huomioon kaikki erilaiset opetuskäyttöön suunnatut pelit, muta pelkään työni rönsyilevän tällöin liikaa. Toisaalta tässä on riski, että työstä tulee liian suppea. On erittäin vaikea rajata aihetta, koska aihe on itselle hyvin vieras ja omakohtaista kokemusta peleistä ei ole.

### 1.3 Tutkimusongelma ja -menetelmät

Lähden tutkimaan RealGamen ja muiden pelien suurimpia eroja ja miten RealGame voisi erottautua edukseen. Pyrin SWOT-analyysin avulla avaamaan RealGamen vahvuuksia ja heikkouksia. Haluan myös selvittää, kuinka hyvin RealGame soveltuu opetuskäyttöön ja millainen potentiaali pelillä olisi osana opintoja.

Tutkimukset voidaan jakaa kahteen eri luokkaan, laadullisiin eli kvalitatiivisiin ja määrällisiin eli kvantitatiivisiin tutkimuksiin. Molemmat tutkimukset sisältävät useita eri tutkimustyyppiejä. Tutkimustyypeillä on paljon yhteisiä piirteitä kuten aineistokeruumenetelmät. Aineistokeruumenetelmiä ovat kysely, haastattelu, havainnointi ja eri dokumenttien käyttö. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 186 - 188.) Tutkimusmenetelmä valitaan tutkimusongelman avulla, sillä tutkimusongelma määrää, mikä tutkimusmenetelmä valitaan. (Hirsjärvi & Hurme 2004, 27).

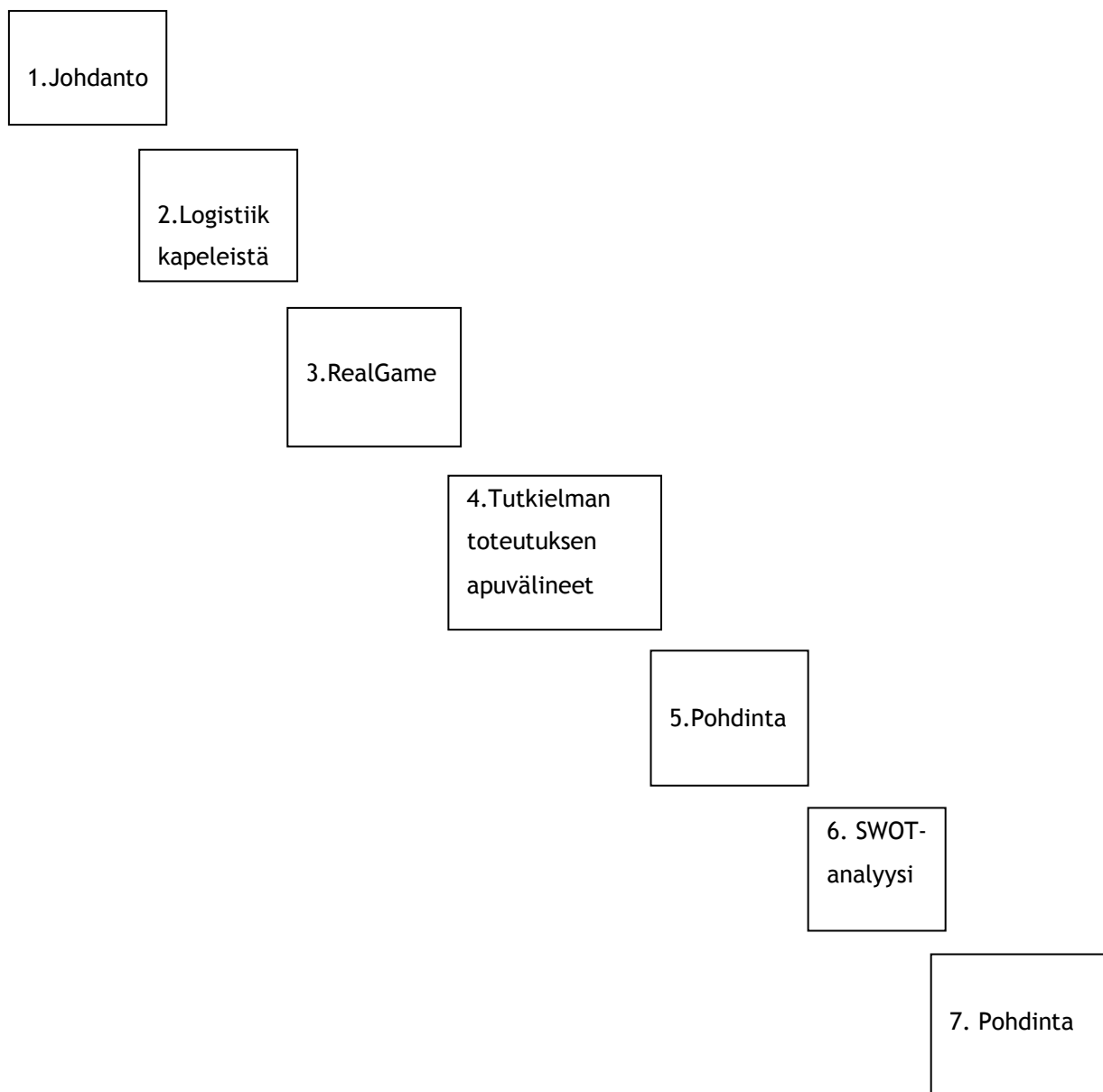
### 1.4 Tutkimusperinne

Suomessa ei ole tehty kovin montaa opinnäytetyötä logistiikkapeleistä. Löysin vain muutaman työn, jotka käsittelevät varsinaisesti logistiikkapelejä. Toki logistiikasta on tehty lukemattomia opinnäytetöitä, mutta ne eivät koske omaa aihealuetani. Avaan tässä yhtä löytämäni opinnäytetyötä logistiikkapeleistä. Esimerkkityössäni opinnäytetyön aiheena ovat logistiikkapelit, jotka ovat logistiikan maailmaan sijoittuvia simulaatiop pelejä. Työn tavoitteena on selvittää simulaatiopelien ja tarkemmin logistiikkapelien taustaa ja rakennetta.

Simulaatiopelien käyttö opetuksessa on lisääntynyt viime vuosina. Syy tähän on tietokoneiden kehitys ja nykyään simulaatiop eleillä pystytään mallintamaan yhä monimutkaisempia ja laajempia järjestelmiä. Näin ollen on selvää että jatkossa pelien painoarvo sekä koulutuksen että mallinnuksen apuvälineenä tulevat edelleen kasvamaan. Tämän työn mukaan suurimpia simulaatiopelien etuja ovat käytännönläheisyys ja vaivattomuus. Ne ovat helppo tapa mallintaa todellisuudessa hyvinkin hankalia kokonaisuuksia. Myös taloudellisesti ne ovat suhteellisen halpa tapa opettaa ja kouluttaa. Reaalimaailmassa ei järjestelmän pyörittämisestä tai inhimillisistä virheistä aiheutuvia kustannuksia synny. (Laakso 2009.)

## 1.5 Tutkielman rakenne

Tässä alaluvussa avaan kuviomuodossa koko tutkielmani rakenteen ja miten olen jakanut työni pääotsikoihin. En mainitse tässä alaotsikkoja, mutta ne löytyvät sisällysluettelosta. Tämän on tarkoitus olla havainnollistavana esimerkkinä.



Kuvio 1: Tutkielman pääotsikot



## 1.6 Tutkielman keskeiset käsitteet

RealGame on kehitetty yritysten ja korkeakoulujen valmennuksiin ja se on eräänlainen yritys-simulaatiopeli. Pelillä havainnollistetaan yritysorganisaation toimintaa prosessien muodossa. RealGamessa on kolme keskeistä oppimisteemaa. Ensimmäinen on yrityksen eri toimintojen välisen yhteistyön merkitys, toinen on perusliiketoimintaprosessien rakenne ja kolmas on materiaali-prosessin sekä raha- ja informaatiovirtojen keskinäiset riippuvuussuhteet. Mainituista teemoista muodostuu perusta yrityksen työntekijöiden liiketoimintaosaamiselle. RealGame-valmennus antaa ymmärryksen yrityskokonaisuudesta ja eri osa-alueiden merkityksen tuloksen kokonaisvaltaisessa muodostumisessa. (RealGame 2014.)

SWOT lyhenne muodostuu englannin kielen sanoista. (SWOT-analyysi) S on strengths eli vahvuudet, weaknesses eli heikkoudet, opportunities eli mahdollisuudet ja threats eli uhat. SWOT-analyysi voidaan analysoida työpaikalla tapahtuvaa oppimista ja sen toimintaympäristöä kokonaisuutena. SWOT-analyysi tulisi toteuttaa ennen työpaikalla tapahtuvan oppimisen suunnitteluvaihetta, kun toteuttamis- ja kehittämispäätös on tehty. SWOT-analyysin tulosten avulla voidaan ohjata prosessia ja tunnistaa työpaikalla tapahtuvan oppimisen hyvien käytänteiden siirron kriittiset kohdat. SWOT-analyysi on jaettu sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin. Vahvuudet ja heikkoudet ovat sisäisiä tekijöitä. Vahvuutena voidaan pitää esimerkiksi organisaation hyviä työelämysuhteita. Ja heikkous voi puolestaan olla työpaikalla tapahtuvan oppimisen suunnitteluun varattujen resurssien riittämättömyys. Mahdollisuudet ja uhat ovat puolestaan ulkoisia tekijöitä. Mahdollisuutena voidaan esimerkiksi pitää internetin käyttöä jakelukanavana, koska se voi lisätä kysyntää. Ja uhka voi olla esimerkiksi kilpaileva ammatillisen koulutuksen järjestäjä, joka pystyy tarjoamaan parempaa koulutusta, työpaikalla tapahtuvaa oppimista ja työelämäyhteyksiä. SWOT-analyysi on usein hyvin subjektiivinen eli kaksi henkilöä päätyy hyvin harvoin samaan analyysiin, vaikka heillä olisi samat tiedot organisaatiosta ja sen toimintaympäristöstä. Tästä johtuen SWOT-analyysin tuloksia tulisi käyttää lähinnä suuntaa antavina, eikä niinkään velvoittavina ohjeina. Kunkin osatekijän kriteereiden painottaminen ja lisääminen parantavat analyysin käyttökelpoisuutta. (Opetushallitus 2014.)

Teemahaastattelu ei etene tarkkojen, yksityiskohtaisten tai valmiiksi muotoiltujen kysymysten kautta, vaan se perustuu ennalta suunnitteluihin teemoihin. Teemat ovat kaikille haastateltaville samoja, vaikka niissä liikutaankin joustavasti ilman tiukkaa etenemisreittiä. Teemahaastattelussa annetaan mahdollisuus ihmisten tulkinnoille. Ihminen saa puhua vapaasti, vaikka ennalta päätetyt teemat pyritään keskustelemaan kaikkien haastateltavien kanssa. Teemahaastattelu on keskustelumuotoinen tilanne. Siinä käydään läpi ennalta suunniteltuja teemoja vapaassa järjestyksessä. Tutkijalla on mukanaan haastattelussa mahdollisimman lyhyet muistiinpanot käsiteltävistä teemoista, jotta hän voi keskittyä keskusteluun, papereiden taivaamiseen sijaan. Teemat voi listata esimerkiksi ranskalaisin viivoin tai käyttää avainsanoja

apunaan keskustelun ruokkimista varten. Teemahaastattelun ei tule olla pikkutarkkojen kysymysten esittämistä tarkassa järjestyksessä paperilta lukien. Teemoista pyritään keskustelemaan varsin vapaasti. Teemahaastattelu vaatii hyvää perehtymistä aihepiiriin ja haastateltavien tilanteen tuntemista, jotta haastattelu voidaan kohdentaa juuri tiettyihin teemoihin. Sisältö- ja tilanneanalyysi on todella tärkeää. Käsiteltävät teemat tulee valita tutkittavaan aiheeseen perehtymisen pohjalta. Tutkimusaihe ja tutkimuskysymykset on muutettava tutkittavaan muotoon eli operationalisoitava. Kysymysten harkitsemisen lisäksi on syytä myös tarkoin valita haastateltavat. Tutkittaviksi tulisi valita sellaisia henkilöitä, joilta arvellaan saavan parhaiten tietoa kiinnostuksen kohteina olevista asioista. Teemahaastattelun suosio perustuu siihen, että vastaamisen vapaus antaa oikeuden haastateltavien puheelle ja lisäksi teemoihin kohdistunutta haastattelua on helppo ryhtyä analysoimaan teemoittain. On mahdollista, että tutkijan ennakkoon asettamat teemat eivät välttämättä ole samat kuin teemat, jota aineistoa analysoitaessa osoittautuvat olennaisiksi aineiston sisältöä ja tutkimusaihetta jäsentäviksi. (Tampereen yliopisto 2014.)

## 2 Muita logistiikkapelejä

Tässä luvussa kerron yleisesti millaisia logistiikkapelejä on olemassa ja kuinka niitä pelataan. Esittelen muutaman logistiikkapelin, jotta lukija ymmärtää millaisia pelit ovat, ja mikä niiden tarkoitus on. Logistiikkapelejä voidaan käyttää niin opintojen kuin työelämänkin tukena. Ne on hyvä keino irrottautua rutiineista ja tuovat uutta sisältöä ja lähestymistapaa. Ihminen, joka oppii paremmin tekemällä kuin lukemalla, voi saada merkittävän hyödyn logistiikkapelistä. Pelissä tulee myös yhteisöllisyyden tunne, koska peliä pelataan usein tiimissä ja toisten kanssa. Tänä päivänä tiimityöskentelytaidot ovat kaikki kaikessa työmaailmassa. Näin pelit valmentaisivat myös tähän tarvittavaan taitoon. Myös kilpailutilanne motivoi parempaan suoritukseen ja voitonhimo kasvattaa nälkää peliä kohtaan. Peliinhän voisi keksiä pienen tiimien välisen palkinnon. Näin varsinkin kilpailuhenkiset pelaajat syttyisivät pelaamaan peliä ja voitonhimo veisi heitä entistä parempiin suorituksiin.

### 2.1 Ammatillinen lautapeli

Ammatillinen lautapeli on hyvä esimerkki siitä, kuinka pelin voi kehittää käyttämällä ihan maalaisjärkeä ja soveltamalla se opetettavaan alaan. Peli on hyvä keino tehostaa opiskelua, koska se innostaa opiskelijoita eri tavalla kuin tavalliset tunnit. Pelin avulla on myös kätevää kerrata asioita. Näin tehtiin Koulutuskeskus Salpauksen logistiikka- ja autoalalla ja tuloksena syntyi lautapeli. Tämä on osoitus, mitä lyömällä viisaat päät yhteen, voi saada aikaiseksi. Aina ei tarvita monimutkaisia sovelluksia, vaan ihan yksinkertainenkin lautapeli, voi olla opiskelijoiden mieleen. Yksinkertaisuus on nimenomaan tämän pelin vahvuus. Peli on todella helppo oppia, jolloin opettelu ei vie turhaan energiaa ja motivaatiota.

Ammatillinen lautapeli koostuu pelilaudasta ja sen sisällä on ikään kuin neljä eri peliä. Sananselityspeli, tiettyyn teemaan liittyvä arvauspeli, piirrospeli ja tietopeli, joissa jokaisessa on oma kysymyskorttipakkansa. Peli on pääsääntöisesti suunniteltu auto- ja logistiikka-alalle, mutta sitä voi kysymyskortteja muuttamalla käyttää millä tahansa alalla. Auto- ja logistiikka-alan sananselityspeliin on koottu alaan liittyvää sanastoa. Kuorma-auton selittäminen olisi helppoa maallikollekin, mutta miten onnistut selittämään esimerkiksi sanat takalaitanostin tai Rocla. Tietopelissä on puolestaan alaan liittyviä kysymyksiä vastauksineen. Esimerkiksi mikä on FIN-lavan rahdituspaino ja kuinka paljon autonkuljettaja saa ajaa yhtämittaisesti. (Koulutustakuu 2014.)

## 2.2 Neuland

Neuland on lautapelimallinen logistiikkapeli, jossa tavoitteena on saada tuotettua voittopisteitä rakentamalla ensin laudalle voittopisterakennuksia ja sitten käyttämällä niitä. Voittopisterakennukset ovat kertakäyttöisiä ja vaativat raaka-aineekseen kehittyneitä tuotteita. Näiden kehittyneiden tuotteiden tuottaminen taas vaatii omat tuotantorakennuksensa ja raaka-aineensa. Kiteytettynä voisi kuvastaa tilannetta seuraavalla tavalla. Metsästäjä tuottaa ruokaa, puunhakkaaja syö ruoan ja tuottaa puuta, josta taas rakennetaan kaivos. Kaivos puolestaan tuottaa ruoalla rautaa, josta hiilen kanssa voidaan tehdä terästä. Teräksestä taas voidaan tehdä työkaluja ja aseita, joiden avulla voi päästä voittopisteisiin käsiksi. Tuotantoketjuja on vaikea hallita, koska kaikki rakennukset ovat yhteisiä. Rakennuksiin on siis käyttöoikeus kellä tahansa, kuka pystyy toimittamaan tarvittavan raaka-aineen. Kerralla rakennusta voi käyttää vain yksi pelaaja kerrallaan. Rakennuksiin laitettut nappulat ovat merkinä tuotannosta. Esimerkiksi puunhakkaajan päällä oleva nappula edustaa puuta ja sen voi siirtää siitä jonkin, missä puuta tarvitaan. Niin kauan kuin nappula on rakennuksessa, kukaan muu pelaaja ei voi hyödyntää samaa rakennusta. Rakennusten blokkaminen onkin pelin avaintaktiikoita. (Lautapeliopas 2009.)

Pelaajan käyttäessä pisteitä, hän siirtää nappulaansa eteenpäin ympyrän muotoisella radalla. Yhden vuoron aikana voi käyttää enintään kymmenen pistettä. Kun siirto on tehty, nykyhetkeä osoittava nappula lähtee kiertämään rataa ja pysähtyy seuraavan pelaajan kohdalle. Pelaaja voi tehdä joko lyhyen vuoron tai käyttää kaikki kymmenen toimintapistettä, jos tuntuu, että tekemistä riittää. Mitä lyhemmän vuoron pelaa, sitä nopeammin saa seuraavan vuoron. Toisinaan on järkevää pelata kaksi vuoroa peräkkäin. On myös tärkeää blokata toisia pelaajia tukkimalla tuotantolaitoksia. Erittäin tärkeää on myös tarpeellisen perustuotannon varmistaminen kierroksen lopussa, ettei tule blokatuksi. Rakennusten varaaminen pidemmäksi aikaa on mahdotonta, koska edellisellä vuorolla laudalle pelatut poistetaan vuoron lopussa, jos niitä ei ole käyttänyt vuoron aikana. Jatkuva blokkaminen voi johtaa melko kinkkisiin ja lukkiutu-

neisiin loppupeleihin, joissa voittaja on se, joka pääsee hyötymään toisten pelaajien virheistä ensimmäisinä. Varsinkin tasaisten pelaajien pelatessa vastakkain riskinä on, että peli saa vähän lattean lopun. Peli soveltuu ehdottomasti parhaiten kolmelle pelaajalle. (Lautapeliopas 2009.)

### 3 RealGame

Tässä kolmannessa luvussa kerron tarkemmin RealGame-pelistä ja kenelle se on suunnattu. Avaan peliä tarkemmin, koska peli on monelle täysin vieras ja seuraavaa lukua silmälle pitäen on tärkeää tietää, mistä pelistä on kyse. Ensin esittelen pelin, sitten kerron pelin toiminnasta ja mitä asioita pelissä voi oppia. Lopuksi vielä kerron kelle peli on suunnattu. Pohjaan tietoni RealGamen kotisivuilta saatuihin tietoihin.

Tässä on kuva RealGamen sivuilta, jossa näkyy aika epäselvä kuva pelistä.



Kuva 1: RealGame

### 3.1 Pelin esittely

RealGame on kehitetty väitösprojektissa Turun kauppakorkeakoulussa. Väitösprojektin lopputuloksena syntyi loistava apuväline yritystoiminnan prosessiluonteen havainnollistamiseen. Maailmanlaajuisesti uniikin yritystoiminnan oppimisvälineen pelistä tekee sen aikasidonnaisuus, läpinäkyvyys ja RealGamen prosessiluonne. RealGamen oppimisvaikutuksia on tutkittu paljon ja sillä on vankka pedagoginen pohja. RealGame on mukaansatempaava ja erittäin tehokas väline liiketoimintaosaamisen ja -prosessien kouluttamiseen. (RealGame 2014.)

RealGame on kehitetty yritysten ja korkeakoulujen valmennuksiin ja se on eräänlainen yritys-simulaatiopeli. Pelillä havainnollistetaan yritysorganisaation toimintaa prosessien muodossa. RealGamessa on kolme keskeistä oppimisteemaa. Ensimmäinen on yrityksen eri toimintojen välisen yhteistyön merkitys, toinen on perusliiketoimintaprosessien rakenne ja kolmas on materiaali-prosessin sekä raha- ja informaatiovirtojen keskinäiset riippuvuussuhteet. Mainituista teemoista muodostuu perusta yrityksen työntekijöiden liiketoimintaosaamiselle. RealGame-valmennus antaa ymmärryksen yrityskokonaisuudesta ja eri osa-alueiden merkityksen tuloksen kokonaisvaltaisessa muodostumisessa. (RealGame 2014.)

RealGamessa on viisi eri versiota, jotka soveltuvat erityyppisten yritysmuotojen havainnollistamiseen. Kustakin mallista on tehty oma versio yritysvalmennuksiin ja korkeakouluille. Ensimmäinen on kappale-tavaratuotannon versio, joka simuloi kokoonpanotyyppistä teollisuutta, esimerkiksi elektroniikka- ja metalliteollisuus. Tämä versio on suunnattu yrityksen asiantuntijoiden, toimihenkilöiden ja työntekijöiden liiketoiminta- ja yhteistyöosaamisen kehittämiseen. Toinen versio on erätuotannon versio, joka simuloi teollisuutta. Tuotantoprosessiin liittyy kypsyminen tai käymisvaihe esimerkiksi kemiallisessa teollisuudessa. Kolmas versio on myyntiyhtiö- ja välitystoimintaversio, joka simuloi yritystoimintaa, jossa tuotannon rooli on minimaalinen. Tämä versio soveltuu parhaiten osaksi myyntikoulutusta sekä isojen valmistavien yritysten jälleenmyyjäorganisaatioiden valmennuksiin sekä sisäisen tehokkuuden ja kannattavuuden kehittämiseen. Neljäntenä versiona on hajautetun päätöksenteon versio, joka simuloi tilannetta, jossa tuotanto ja myynti & markkinointi on eriytetty itsenäisiksi päätöksentekoryhmiiksi. Tämä versio soveltuu parhaiten yrityksen eri funktioiden välisen yhteistyön kehittämiseen, erityisesti tuotannon, myynnin ja johdon muodostaman kolminaisuuden välisen yhteistyön tehostamiseen. Tämä versio tarjoaa oivan mahdollisuuden käydä läpi yrityksen sisäisiä pullonkauloja ja kehittää sisäisten prosessien sujuvuutta. Viides ja viimeinen versio on Value chain-versio. Tässä mallissa yritykset toimivat toimitusketjun eri vaiheissa. Näin päästään simuloimaan aidosti kommunikointia toimitusketjun eri toimijoiden välillä. Näin voidaan myös havaita kehityskohdat samassa arvoketjussa toimivien yritysten yhteistyössä. (RealGame 2014.)

### 3.2 Pelin toiminta ja toimijat

RealGamen perusversiossa pienryhmät toimivat yritystensä päätöksentekijöinä ja yhdessä sessiossa voi olla mukana 12 pienryhmää. Ihanteellinen osallistujamäärä on 18 - 36 henkeä. Maantieteellisesti hajautetuissa toteutuksissa osallistujia voi olla jopa 50. Peli elää jatkuvasti kunkin yrityksen tietokoneella ja osallistujat näkevät reaaliajassa markkinoiden tapahtumat ja yrityksen sisäiset prosessit. RealGame on kuin lentosimulaattori, jossa osallistujat ohjaavat yritystään reaaliajassa. (RealGame 2014.)

Osallistujien tehtävä on ohjata päätöksillään oman yrityksensä kokonaisvaltaista toimitusketjua toimittajista asiakkaisiin. Päätöksiä tehdään myös tukitoiminnoissa kuten R&D, markkinointi, tietojärjestelmät, rahoitus ja strategia. Elementtien samanaikainen hallinta tekee päätöksenteosta hyvin haastavaa ja opettavaa. Valmennuksen alussa on tärkeää ymmärtää perustoiminnot ja sen jälkeen aletaan keskittyä operatiivisen toiminnan eli materiaalivirran ja kassavirran järjeistämiseen. Tämän jälkeen huomio keskittyy vähitellen markkinatilanteen ja yrityksen strategian toimivuuteen. (RealGame 2014.)

Simulaation aikana osallistujien menestystä seurataan säännöllisesti, vaikka siinä ei olekaan varsinaisia kierroksia, kuten monessa yrityspelissä. Simulaation kello voidaan siis pysäyttää koska tahansa, kun siihen ilmenee tarvetta. Katkojen aikana osallistujien on tarkoitus analysoida oman yrityksensä tehokkuutta ja menestymistä markkinoilla. Simulaation kesto riippuu asiakkaan valmennustarpeista, mutta normaalisti RealGame-valmennus kestää yhdestä kahteen päivään. Sisällyttämällä valmennuskokonaisuuteen simulaatiota edeltävä orientaatiotehtävä ja simulaation jälkeinen loppuanalyysitehtävä, saadaan paras oppimisvaikutus. Simulaatiossa tapahtuvien tapahtumien analysointi on tärkeä osa oppimisprosessia. (RealGame 2014.)

Reaalipeliä käytetään yrityksissä lähinnä keskijohdon, asiantuntijoiden ja työnjohdon valmennuksiin. Se soveltuu myös erinomaisesti korkeakoulujen keski- ja loppuvaiheen opiskelijoille ja erityisesti logistiikan, talouden, liiketoimintaosaamisen ja yrityskokonaisuuden opintojen osaksi. Reaalipeli kehitettiin Turun kauppakorkeakoulussa ja pelin avulla on valmennettu liiketoimintaperusteisiin runsaat 4000 yritysten työntekijää sekä korkeakoulu- ja EMBA-opiskelijaa. Reaalipelin vaativampaa versiota on käytetty yritysten sisäisissä ohjelmissa osana keskijohdon koulutusohjelmaa. Korkeakouluissa Reaalipeliä on käytetty osana tradenomi- ja maisteriopintoja. Pelin osallistumiseen ei tarvita erityisiä asiantuntijataitoja. Tärkeintä on motivaatio kohtaamaan mielenkiintoisia ja haasteellisia tehtäviä. (RealGame 2014.)

### 3.3 Pelin opetuksellinen anti

Reaalipelissä päätöksenteko alkaa operatiiviselta tasolta. Näin osallistujalle muodostuu käsitys yritystoiminnan dynamiikasta yritysprosessien kautta. Nopeuttamalla kelloa simulaatiossa tarvitaan vähitellen myös taktisia ja strategisia päätöksiä operatiivisen päätöksenteon rinnalle. Täten osallistujat näkevät päätöstensä vaikutukset yhä pidemmälle aikajänteellä ja pystyvät hahmottamaan yrityskokonaisuuden toiminnan yhä kokonaisvaltaisemmin. Yritysprosessien esittely tapahtuu yksittäisten tilaus-toimitustapahtumien tasolla. Tämä tarjoaa peliin osallistuvalla elävän, kokonaisvaltaisen ja prosessipohjaisen näkemyksen liiketoiminnasta, toisin kuin perinteisten pelien summatasoinen esitys menneistä tapahtumista. Peli havainnollistaa yritystoiminnan dynamiikkaa ja esittää yritystoiminnan kassavirran, materiaalivirrat ja informatiovirrat elävinä, toisistaan riippuvina prosesseina. Tämän tuoma läpinäkyvyys on ollut reaalipelin onnistuneisuuden ja toimivuuden perusta. (RealGame 2014.)

Reaalivalmennuksen avulla osallistuja oppii ohjaamaan yrityksensä toimintaa reaaliajassa ja samalla pelaajien itsenäinen vastuunotto omista päätöksistään kasvaa. Osallistuja oppii analysoimaan toimintansa pullonkauloja ja ongelmia, mutta myös samalla huomaamaan onnistuneet päätökset sekä analysoimaan yrityksensä tehokkuutta, menestymisensä ja menestymättömyytensä syitä ja havaitsemaan mahdollisuudet. Miksi sitten valmennus on tehokasta. Reaalipeli on hyvin interaktiivinen, joten siihen uppoutuu todella hyvin. Päätöksentekotehtävät ovat todenmukaisia, joten ne tarjoavat mielekkäitä ja realistisia tilanteita. Samalla se tehostaa oppimista. Valmennus pakottaa päätöksentekijän ottamaan kantaa ja tekemään päätöksiä funktiorajojen yli. Tästä seuraa tehostunut kokonaisvaltainen systeeminäkemys yrityksestä kokonaisuutena. (RealGame 2014.)

### 3.4 Esimerkki pelistä

Tässä luvussa kerron konkreettisen esimerkin pelin pelaamisesta. Vuonna 2007 järjestettiin logistiikan Suomenmestaruuskilpailut Helsingissä hotelli Radisson SAS:in tiloissa. Mukana oli seitsemän joukkueellista logistiikan taitajia niin alan yrityksistä kuin järjestöistä ja korkeakouluista. Kukin joukkue ohjasi Dynamic SCM Game-simulaatioturnauksessa kuvitteellista korkean teknologian tuotantotoimintaa harjoittavaa yritystä nimeltä Bio Counter Oy. Pelaajat näkivät yrityksensä toiminnan jatkuvasti tapahtuvina prosesseina tietokoneen ruudulla.

Ryhmien tehtävänä oli tehdä päätöksiä yrityksensä hankinnoista, toimittamisesta, valmistuksesta ja varastoisesta, ohjaamalla materiaaliprosessia. Päätöksiä oli tehtävä myös mak-suehdoista, markkinointipainotuksista, myyntihinnoista ja toimitusehdoista. Myös yrityksen rahaprosessia kassavirran ja tuloslaskelman muodossa seurattiin tarkasti. Voittaja olisi ryhmä, joka olisi tehnyt parasta tulosta koko pelin ajalta, tässä tapauksessa ajaksi oli määritelty nel-

jä viikkoa kuvitteellista yrityksen toimintaa. Ryhmät pelasivat todella intensiivisesti ilman väsymyksen häivää, tosin peli kesti vain neljä tuntia. Ryhmät näyttivät ainakin tulostäyrien valossa toimineen hyvin eri periaatteilla. Kahta saman taktiikan omaavaa joukkuetta ei löytynyt. Äkilliset suunnanmuutokset verottavat yleensä tulosta ja tälläkin kertaa voittajaksi selviytyi ryhmä, joka noudatti omaa taktiikkansa alusta loppuun. (RealGame 2015.)

#### 4 Tutkimuksen toteutuksen apuvälineet

Päätin tehdä teemahaastattelumuotoisen tutkimuksen kysymällä peliä pelanneilta opiskelijoilta heidän näkemyksiään pelistä. Päätin rajata aiheen SWOT-analyysin avulla eli sitä kautta kartoittaa pelin eri puolet. Näin saan tietää, miten pelaajat itse kokevat pelin ja mitä siinä on hyvää ja miten sitä tulisi kehittää. Sain opettajalta listan, jossa oli noin kymmenen nimeä ja ajattelin, että haastattelun heistä neljää opiskelijaa. Tehtävästä tuli kuitenkin yllättävän vaikea, koska opiskelijoita oli erittäin vaikea tavoittaa tai heidän halukkuus vastata oli todella huono. Moni vetosi siihen, että heillä ei ollut aikaa vastata, vaikka haastattelu olisi vienyt noin kymmenen minuuttia. Lopulta sain heistä vain neljältä vastauksen, joista kaksi sähköpostin avulla ja yksi kasvotusten haastattelema vastasi todella lyhyesti. Seuraavassa luvussa avaan vastauksia tarkemmin. Tässä luvussa kerron vielä, millainen on SWOT-analyysi ja mikä on teemahaastattelu. Tämä luku toimii teoreettisena pohjana seuraavalle luvulle. Siinä kerron konkreettisesti, mitä peliä pelanneet opiskelijat ovat mieltä pelistä.

##### 4.1 SWOT-analyysi

SWOT lyhenne muodostuu englannin kielen sanoista. (SWOT-analyysi) S on strengths eli vahvuudet, weaknesses eli heikkoudet, opportunities eli mahdollisuudet ja threats eli uhat. SWOT-analyysi voidaan analysoida työpaikalla tapahtuvaa oppimista ja sen toimintaympäristöä kokonaisuutena. SWOT-analyysi tulisi toteuttaa ennen työpaikalla tapahtuvan oppimisen suunnitteluvaihetta, kun toteuttamis- ja kehittämispäätös on tehty. SWOT-analyysin tulosten avulla voidaan ohjata prosessia ja tunnistaa työpaikalla tapahtuvan oppimisen hyvien käytänteiden siirron kriittiset kohdat. SWOT-analyysi on jaettu sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin. Vahvuudet ja heikkoudet ovat sisäisiä tekijöitä. Vahvuutena voidaan pitää esimerkiksi organisaation hyviä työelämäsuhteita. Ja heikkous voi puolestaan olla työpaikalla tapahtuvan oppimisen suunnitteluun varattujen resurssien riittämättömyys. Mahdollisuudet ja uhat ovat puolestaan ulkoisia tekijöitä. Mahdollisuutena voidaan esimerkiksi pitää internetin käyttöä jakelukanavana, koska se voi lisätä kysyntää. Ja uhka voi olla esimerkiksi kilpaileva ammatillisen koulutuksen järjestäjä, joka pystyy tarjoamaan parempaa koulutusta, työpaikalla tapahtuvaa oppimista ja työelämäyhteyksiä. (Opetushallitus 2014.)



SWOT-analyysi on usein hyvin subjektiivinen eli kaksi henkilöä päätyy hyvin harvoin samaan analyysiin, vaikka heillä olisi samat tiedot organisaatiosta ja sen toimintaympäristöstä. Tästä johtuen SWOT-analyysin tuloksia tulisi käyttää lähinnä suuntaa antavina, eikä niinkään velvoittavina ohjeina. Kunkin osatekijän kriteereiden painottaminen ja lisääminen parantavat analyysin käyttökelpoisuutta. (Opetushallitus 2014.)

## 4.2 Teemahaastattelu

Teemahaastattelu on tiedonkeruumuotona erittäin vaativa. Ennen sen tekoa on pohdiskeltava asia- ja tutkimusongelmaa. Teemahaastattelussa esiin nostettavat teemat ovat ennakkoon määritettyjä ja pohdittuja. Joissain haastattelutilanteissa teemojen käsittelyjärjestyksellä ei ole ratkaisevaa merkitystä, vaan keskustelun kulku johdattaa teemojen käsittelyjärjestystä. Usein kuitenkin tutkimusongelma vaatii sen, että asiat on käsiteltävä etukäteen sovitussa järjestyksessä. Teemahaastattelu on keskustelua, jossa haastattelun tarkoitus on päätetty etukäteen. Teemahaastattelussa on ehdottoman tärkeää, että haastattelija hallitsee haastattelun rakenteen. Teemahaastattelun ehdoton etu on, että kerättävä aineisto koostuu aidoista haastateltavan henkilökohtaisista kokemuksista. Näin olen tutkijan etukäteen suunnittelemat ja arvioimat vastausvaihtoehdot eivät rajaa kertyvää aineistoa liikaa. Silti tutkijan etukäteen valitsemat teemat sitovat aineiston tutkimusongelmaan. Suuri vaara sisältyykin siihen, että haastateltava henkilö ja hänen kertomuksensa alkavat liikaa johdatella haastattelun kulkua. Silloin syntyvän aineiston eri haastattelut eivät ole riittävän samanlaisia ja niitä on vaikea vertailla teemarakenteensa puolesta. (Tilastokeskus 2015.)

Teemahaastatteluaineistosta tulee helposti sekava kokoelma ihmisen puhetta. Tutkijan on silloin kovin vaikeaa jälkeinpäin jäsenellä tekstimassaa ja muodostaa siitä vastaajien puheeseen ja kokemukseen perustuvia päätelmiä. Helposti päätelmistä tulee tutkijan väkisin teemmää jäsentelyä. Teemahaastattelussa haastateltavien määrä on yleensä pieni, että normaali otos ja siitä tehdyt estimaatit eivät näin ollen tule kysymykseen. On siis erittäin tärkeää teemahaastattelua tehdessä kiinnittää erityistä huomiota haastateltavien valintaan. Tutkimussuunnitelmassa on erikseen perusteltava ja kuvattava ne perisäätteet, joiden perusteella haastateltavat on valittu. (Tilastokeskus 2015.)

## 4.3 Haastattelun toteutus ja valittu haastattelutapa

Päätin valita teemahaastattelumuotoisen haastattelutavan. Rajasin haastattelun koskemaan SWOT-analyysiä RealGame-pelistä. Tämä antaa mahdollisuuden rajata sopivasti aihetta, mutta antaa tilaa myös haastateltaville. Sain opettajalta listan peliä pelanneista opiskelijoita, joten pystyin lähestymään heitä henkilökohtaisesti sähköpostilla. Osa opiskelijoista oli aikuisopiskelijoita, joten tiesin, että heitä olisi vaikea tavoittaa muuten kuin sähköpostitse. Heitä

päätin lähestyä sähköpostilla ja mahdollisuuksien mukaan päiväopiskelijoita ihan kasvotusten. Ajattelin, että jokaisella opiskelijalla on kiireitä, mutta jos henkilökohtaisesti lähestyy haastateltavaa, niin hän vastaa siihen. Vaikka ei ehtisikään pitkästi vastata, niin ainakin jotakin.

Asia ei kuitenkaan mennyt suunnitelmien mukaan, vaan vastausprosentti jäi todella huonoksi suhteessa jo ennestään vähäisten pelaajien määrään. Yritin tavoittaa noin kymmentä peliä pelannutta opiskelijaa haastattelua varten ja tavoitteenani oli saada heiltä mahdollisimman monelta edes jonkinlainen vastaus. Tavoitin heistä lähes jokaisen, mutta vastausten saaminen oli todella vaikeaa. Osa vetosi kiireeseen, osa ei muistanut pelistä kunnolla mitään, koska peliä oli pelattu vain yksi päivä. Lopulta vain neljä heistä vastasi minulle ja yhden henkilön vastausten pituus oli todella lyhyt. Näistä neljästä kahta pääsin haastattelemaan kasvotusten ja kahden haastattelun suoritin sähköpostitse.

#### 4.4 Tutkimuksen luotettavuus

Laadullisella tutkimusmenetelmällä tehdyllä tehty tutkimus on luotettava, kun tutkimuskohde ja tutkimusmateriaali ovat yhteensopivia eikä teorianmuodostukseen (esimerkiksi väite tai ohje) ole vaikuttaneet epäolennaiset tai satunnaiset tekijät. Tutkimusprosessin luotettavuus siis tarkoittaa sitä, että vastaavatko tutkijan käsitteellistäminen ja tutkijan tekemät tulkinnot tutkittavan käsityksiä. Tutkimuksen toteuttamista ja tutkimuksen luotettavuutta ei voi pitää toisistaan erillisinä tapahtumina, kun kyseessä on laadullinen tutkimusmenetelmä. Viime kädessä luotettavuuden kriteeri on tutkija itse ja hänen rehellisyytensä. Tämä siksi, koska arvioinnin kohteena on tutkijan tutkimuksessaan tekemät teot, valinnat ja ratkaisut. (Vilkka 2005, 158-159.)

Tutkijan itsensä tehtäväksi jää arvioida tutkimuksensa luotettavuutta jokaisen tekemänsä valinnan kohdalla. Näin ollen luotettavuuden arviointia tehdään koko tutkimusprosessin ajan. Tutkijan on pystyttävä kuvaamaan ja perustelemaan tutkimustekstissään, mistä valintojen joukosta valinta tehdään, mitä nämä ratkaisut olivat ja miten hän on päätenyt lopullisiin ratkaisuihin. Ratkaisujen tarkoituksenmukaisuutta ja toimivuutta on arvioitava tavoitteiden kanalta. (Vilkka 2005, 158-159.)

### 5 Haastattelut

Tässä luvussa avaan kaikki haastattelut kirjalliseen muotoon SWOT-analyysiä apuna käyttäen. Kerron yksityiskohtaisesti, miten haastattelu eteni ja mitä ajatuksia kullekin opiskelijalle heräsi pelistä. Koska vastauksia on vain neljä, on otos aivan liian pieni, jotta siitä voisi vetää merkittäviä johtopäätöksiä. Nyt vastaukset ovat kovin suuntaa antavia ja tämän pohjalta on vaikea lähteä tekemään isoja johtopäätöksiä. Haastatteluja analysoin yleisellä tasolla myös

luvussa kuusi, jolloin teen sen SWOT-analyysin avulla. Tämä tarkoittaa syvällisempää tarkastelua käyttäen apuna SWOT-analyysin neljää eri osa-aluetta.

## 5.1 Ensimmäinen haastattelu

Päätin haastatella ensimmäiseksi peliä noin kuukausi aiemmin pelannutta Jenni Mannista. Löysin hänet tietokoneluokasta. Hänellä oli opinnäytetyön teko pahasti vielä kesken haastatteluhetkellä, joten hänen vastuksensa jäivät todella lyhyiksi. Hän ei kunnolla edes muistanut pelistä asioita, koska oli pelannut peliä vain hetken. Sain häneltä kuitenkin muutaman näkemyksen. Eri asia on, kuinka luotettavia nämä vastaukset ovat, jos hän ei muista mitä pelissä tapahtui.

Hänen mielestään pelin vahvuus oli tiimioppiminen eli pelissä joutuu pohtimaan yhdessä ratkaisuja. Näin ollen yhdessä tekemisen merkitys korostuu, mikä on tärkeää myös nykypäivän työelämässä, missä tehdään paljon projekteja tiimeissä. Heikkoutena hän koki pelin vaikeasti ymmärrettävyyden, koska aika on tosi rajallista. Eli pelin oppimisen menee liian suuri osa ajasta, jos aikaa pelata on vaan kahdeksan tuntia. Se vaikuttaa motivaatioon, jos alkuhuuma menee opetteluun ja sen jälkeen motivaatio peliä kohtaan saattaa laskea. Mahdollisuutena hän näki pelin kehittämisen isommaksi kokonaisuudeksi. Uhkakuvia hän ei osannut sanoa. (Manninen 2014).

## 5.2 Toinen haastattelu

Toisen haastattelun olin sopinut jo aiemmin ja päätettiin Miikan kanssa tavata, kun löydetään sopiva aika. Se löytyikin ja istuttiin Miika Mönttisen kanssa alas. Miikalta sainkin oikein kattavat vastaukset. Hän piti RealGamen ehdottomana vahvuutena sitä, että pelissä käydään läpi kokonaisvaltaisesti liiketoiminnan pyörittäminen. Eli normaalista logistiikkapelistä poiketen pelissä paneudutaan myös muihin yrityksen toimintoihin. Hänen mielestään peli oli myös hyvin todenmukainen ja hänestä tuntui kuin olisi oikeasti ollut yrityksessä töissä. Todentuntuisuus saa pelaajan heittäytymään eri tavalla peliin. Heikkoudeksi hän laski pelin kankeuden eli kaikkea ei kuitenkaan pysty tekemään. Eli esimerkiksi markkinoinnin mahdollisuus puuttui pelistä. Toinen heikkous on, että koulullamme ei ole peliin lisenssiä eli peliä voi pelata vain harvoin. Tämän takia ensimmäiset pari tuntia menee peliin opetteluun ja se syö tehoja loppuajasta. Heikkoudeksi hän laski myös sen, että pelissä ei pysty keskittymään pelkkään maastopöyrään, vaan pitää keskittyä molempiin pyöriin tasaisesti. On siis vaikea erikoistua vain yhteen tuotteeseen, vaan pitää hallita kokonaisuutta ja riskinotto on täten vaikeaa. (Mönttinen 2014).

Ehdottomaksi vahvuudeksi Miika laski pelin pelaamisen mahdollistamisen ensimmäisen vuoden opiskelijoille. Hänen mielestään olisi erinomainen idea ottaa peli osaksi ensimmäisen vuoden opintoja. Hän ehdotti, että peliä voisi pelata ensimmäisen vuoden puolella välissä, jolloin opiskelijoilla on jo vähän opintoja takana, mutta paljon vielä edessä. Näin opiskelijat saisivat vähän käsitystä siitä, mitä firman pyörittäminen on todellisuudessa. Hän näki mahdollisuutena kehittää peliä monipuolistamalla organisaatioiden välistä toimintaa. Eli esimerkiksi myymällä varastoja toiselle yritykselle. Ehdottomana uhkana hän näki alkukankeuden eli pelin vaikeasti opittavuuden ja hahmottamisen. Ensimmäiset pari tuntia menee pelin opetteluun, jolloin vaarana on, että lopuille kuudelle tunnille pelaajalla ei riitä enää samaa motivaatiota, joka oli pelin alussa. Suurin into on valunut pelin opetteluun ja sen vaikeuteen. Toinen uhkakuva on lisenssin kallis hinta, joka on kova kertakulu koululle. (Mönttinen 2014).

### 5.3 Kolmas haastattelu

Kolmannen haastattelun tein sähköpostitse, lukuisista tavoitteluyrityksistä huolimatta. Haastattelin Reetta Kervistä, jolla oli oma opinnäytetyö pahasti vaiheessa, joten hän ei kyennyt vastaamaan kovin kattavasti kysymyksiin. Hän kuitenkin vastasi lyhyesti kaikkiin neljään kysymykseen. Kasvotusten haastattelussa on ehdottomasti paremmat mahdollisuudet saada asioita selville. Kun opiskelija vastaa sähköpostitse, hän vastaa niin lyhyesti kuin haluaa ja viitsee. Se on silloin täysin asenteesta kiinni, kuinka pitkä vastauksesta tulee.

Hän piti pelin ehdottoman vahvuutena sitä, että siinä näki suhteellisen konkreettisesti tuotannon ja markkinoinnin vaikutuksen myyntiin. Tuotekehityksen hän olisi halunnut panostaa lisää, mutta aika ei riittänyt siihen. Ehdottomaksi heikkoudeksi hän laski sen, että peliä ei pysty pelaamaan kuin yhdellä koneella per tiimi. Eli koko joukkueen pitää olla saman koneen ympärillä. Näin osa voisi keskittyä esimerkiksi tuotekehitykseen ja osa johonkin muuhun. Reetan mielestä ehdoton mahdollisuus oli tiimihengen kasvattaminen, koska peliä pelattiin niin tiiviisti ryhmässä. Hänen mielestään pelin tulos olisi paljon parempi, jos tiimi tekisi laskelmia jo ennen peliä. Nyt jos hän pelaisi peliä uudelleen, hän osaisi toimia paremmin ja viisaammin. Pelissä siis kehittyä vain pelaamalla useamman kerran. Uhkakuvia hän ei osannut sanoa yhtään. (Kervinen 2014).

### 5.4 Neljäs haastattelu

Viimeisenä haastattelin sähköpostitse Jani Lehtistä, joka vastasi pari viikkoa muita myöhemmin haastatteluuni kiireiden takia. Jani piti pelin vahvuuksia kohtalaisen heikkoina. Hän näki, että vahvuudet ovat lähinnä teoreettisia syy ja seuraus kehityksiä pelin sisällä. Kokonaisideaa hän piti myös ihan hyvänä. Ehdottomaksi heikkoudeksi hän laski sen, että pelin hallittavuus sopii vain yhdelle pelaajalle kerrallaan. Tiimityöskentely on todella hankalaa, koska peliä ei

voida hallita yhtäaikaaisesti usealla ruudulla samaan aikaan. Siitä seuraa motivaation lasku muilta pelaajilta, koska ryhmäpelaaminen ja kehityksen tarkkailu on tehty niin hankalaksi. Heikkoudeksi hän laski myös sen, että pelin hallintalaitteisiin ei voi tutustua etukäteen ja tämä jättää pelaajalle fiiliksen, että peli on pelkkää ”pelailua”, ei oppimista. Pelaajan tulisi saada tietoa, mihin pelillä pyritään. Pelissä kerrotaan turhia faktoja, joilla ei ole vaikutusta tulokseen tai kustannuksiin. Osa toiminnoista, kuten tehtaiden sulkeminen ja henkilöstön irtisanominen, ovat epäselvien toimintojen takana. (Lehtinen 2014).

Seuraavaksi kysyin, mitä mahdollisuuksia ja potentiaalia hän näkee pelillä ja miten sitä voisi hyödyntää opiskelijoiden keskuudessa. Janin mielestä peli antaa opiskelijoille käsityksen huomioitavista seikoista kuljetusten ja logistiikan maailmassa. Hän näkee, että pelistä on mahdollisuus tuottaa todellinen simulaatio vapauttamalla peliin tutustuminen kaikille. Mahdollisuutena hän näkee myös sen, että pelistä voitaisiin tuottaa peli, jossa osallistujat tarjoavat keskenään todellisen kilpailun kansainvälisen kaupan hallittavuudesta. Viimeisenä potentiaalina hän näkee, että pelistä voitaisiin tuottaa peli, jonka hallitseminen vaatisi useamman päivän ja sitä kautta pelistä tulisi entistä kestävämpi ja tuottoisampi. Vihoviimeisenä kysymyksenä kysyin, mitä uhkakuvia Jani näkee pelissä tai sen käyttöönotossa opiskelijoiden opetusvälineenä. Janin mielestä peli ei nykyisellään anna riittävää opetuksellista antia, koska valikoista ja niiden vaikutuksista ei saa käsitystä etukäteen. Jos peliä pyörittää vain yksi administraattori ja peliin tutustuminen vaatii lisenssin hankkimista, ei pelillä ole mitään tulevaisuutta. Jani myös pelkää, että lisenssin hinta muodostuu liian kalliiksi, jos pelin kehittäjiä on vain yksi ja hän koettaa saada pelin tuottamaan hänelle voittoa. (Lehtinen 2014).

## 6 SWOT-analyysi pelistä vastauksien pohjalta

Pyrin tässä luvussa kokoamaan yhteen haastattelujen perusteella heränneitä asioita SWOT-analyysin muodossa. Kirjoitan jokaisesta SWOT-analyysin kirjaimesta oman kappaleen. Eli S kappale muodostuu pelin mahdollisuuksista, W heikkouksista, O mahdollisuuksista ja T uhista. Pyrin tuomaan tällä kappaleella selkeästi esille, mitä potentiaalia pelillä on ja miten sitä voisi edelleen kehittää. Tämä kappale on tiivistelmä haastatteluista ja mitä ajatuksia vastaukset minussa herättivät.

### 6.1 Pelin vahvuudet ja heikkoudet

Sisäisiä vahvuuksia on tiimioppiminen ja yhdessä tekeminen. Jokainen pelaaja on merkityksellinen pelattaessa peliä ja jokaisen panos on ratkaisevassa osassa. Tämä lujittaa yhteishenkeä tiimillä ja opettaa myös työelämää varten. Myös työelämässä jokaisen panos on ratkaiseva työyhteisön hyvinvoinnin kannalta. Jos tämän asian oppii jo opiskeluaikana, takaa se paremmat lähtökohdat kohti nykypäivän tiimimuotoista työelämää. Ehdoton vahvuus on myös pelin

kokonaisvaltaisuus, koska siinä käydään läpi kaikki toimitusketjun vaiheet. Toki kovin pinta-puolisesti, mutta se antaa pelaajalle jonkinlaisen käsityksen jokaisesta vaiheesta. Peli on myös hyvin todenmukainen ja antaa aidon kuvan eri prosessin vaiheista. Pelaajasta tuntuu, kun hän oikeasti olisi yrityksessä töissä, vaikka hän vain istuu tietokoneen ääressä pelimaailmassa. Hyvää on myös aloittamisen pieni kynnys eli opiskelija voi ensimmäisenä opintovuoteen kokeilla ja pelata peliä. Se ei siis vaadi laaja-alaista tietämystä, vaan aloittamiskynnys on tehty hyvin helpoksi. Peli on kokonaisuudessaan hyvin konkreettinen ja käy läpi kaikki tärkeimmät toimitusketjun vaiheet jättäen turhan pikkutarkkuuden pois. Se takaa pelaajalle näkemyksen jokaisesta vaiheesta, tosin pintapuolisella tasolla.

Pelissä on toki myös heikkouksia. Peliä on vaikea oppia pelaamaan näin lyhyessä ajassa. Jotta saisi käsityksen eri toimitusketjun vaiheista, peliä tulisi pelata paljon pidempi aika kuin siihen on varattu. Päivässä pelin oppiminen ja sisäistäminen on lähes mahdoton tehtävä. Jo varaa-malla viikko pelaamiseen, saataisiin huomattavia tuloksia pelaajien pelin oppimisessa ja si-toutumisessa peliin. Toisaalta haastavuus ei ole ongelma ollenkaan, jos vain pelaamiseen tar-koitettua aikaa olisi enemmän. Peli on toiminnaltaan paikoin myös kovin kankea ja vaikea käyttöinen. Pelattavuutta tulisi ehdottomasti parantaa, jotta pelistä tulisi koukuttavampi. Myös vahvuuksissani mainitsema tiimipelaaminen voi toisaalta olla myös heikkous. Tämä estää ottamasta kunnan riskejä, koska koko joukkue on samalla koneella. Eli jos jokaisella pelaajal-la olisi oma kone käytössä, tilanne olisi täysin toinen. Pelin opetuksellinen anti jää kovin hei-koksi, koska valikoista ja niiden vaikutuksista ei kerrota etukäteen. Eli pelaaja ei pysty enna-koimaan, mitä vaikutusta tietyllä teolla on toiseen. Pelaajan tulisi ymmärtää siirtojensa mah-dolliset seuraukset.

## 6.2 Pelin mahdollisuudet ja uhat

Organisaatioiden välinen toiminnan monipuolistaminen olisi iso askel kohti pelaajaystävälli-sempää peliä. Se avaisi pelaajalle paremmat mahdollisuudet päästä paremmin sisälle peliin ja ymmärtää eri toimintoja paremmin. Kehittämällä tiimipelaamista, pelistä saataisiin entistä parempi. Kuten jo aiemmin mainitsin, jokaisella pelaajalla pitäisi olla oma kone käytössään. Täten jokainen pääsisi paljon paremmin sisälle peliin, sillä katsomalla vierestä, kun yksi tii-mistä pelaa, ei voi saavuttaa parasta mahdollista lopputulosta. Joku pelaajista saattaa tur-hautua, kun ei pääse kunnolla vaikuttamaan ja hiljaisemmat pelaajat eivät uskalla sanoa mie-lipiteitään ääneen. Jos kaikilla tiimin jäsenillä olisi oma tietokone käytössä, he pystyisivät ottamaan paljon enemmän vastuuta kuin nyt. Myös vapauttamalla peliin tutustuminen kaikil-le, pelistä voitaisiin luoda todellinen simulaatio. Nyt peli jää vain harvojen tietoon.

Pelin suurin uhka liittyy palaamisen aloittamiseen. Nyt peli tulisi oppia nopeasti, vaikka peli on hankala oppia. Jos pelaajan tulee sisäistää peli lyhyessä ajassa, hän voi alkuvaikeuksien

jälkeen turhautua. Olisi tärkeää, että pelin alkuvaiheessa pelaaja saadaan koukutettua peliin sisälle. Nyt peli vaikuttaa alkuun tosi haastavalta, niin pelaajan motivaatio voi laskea samalla. Jos alusta tehtäisiin helpompi ja selkeämpi, pelaaja syttyisi peliin eri tavalla. Nyt ensimmäisten kahden tunnin jälkeen peli voi tuntua aivan utopistiselta, jolloin loput kuusi tuntia pelaaja vain istuu haluttomana ruudun edessä. Myös peliin varattu aika eli kahdeksan tuntia on ehdoton uhka. Pelaajalle voi tulla tunne, että hänen pitäisi omaksua näin lyhyessä ajassa näin moni asia. Jos pelaamiseen varattaisiin enemmän aikaa, pelaaja voisi rentoutua ja paneutua peliin tarkemmin. Toinen uhkakuva liittyy kalliiseen lisenssiin. Nyt monellakaan oppilaitoksella ei ole varaa hankkia peliin tarvittavaa lisenssiä sen hinnan takia. Täten peliä ei pääse kokeilemaan kovinkaan moni opiskelija, mikä ei lisää pelin tunnettavuutta. Halventamalla lisenssin hintaa peliä pelaamaan saataisiin paljon enemmän ihmisiä.

## 7 Pohdinta

Viimeisessä luvussa vedän yhteen, mitä ajatuksia pelistä heräsi ja miten jatkossa voisi toimia. Teen yhteenvedon haastateltavien vastauksista ja tuon omia mielipiteitä esille jatkotoimenpiteistä. Pohdin myös sitä, että oliko neljän ihmisen haastatteluotos riittävä vai olisiko pitänyt haastatella useampi eri ihminen. Lopuksi teen itsearviointin omasta työskentelystäni ja panostamisesta opinnäytetyöhöni. Yritän tämän opinnäytetyön avulla luoda pohjan tuleville pelin pelaajille. Kuinka pelin herättämiä ajatuksia voisi tuoda paremmin julki ja raportointiväyliä voisi kehittää.

### 7.1 Yhteenveto

Kun sain opettajalta idean työhöni, ajattelin sen olevan mielekäs ja suhteellisen helppo toteuttaa. Toteuttaminen olikin helppo, mutta vastausten saamisen vaikeus yllätti minut. Tiesin, että peliä pelanneita pelaajia on ainakin kymmenen. Ajattelin, että saan seitsemän heistä haastateltua, jos lähetän heille ensin sähköpostia. Ja jos en voi haastatella peliä pelanneita kasvotusten, niin ainakin sähköpostilla. Toisin kuitenkin kävi, lopputulokseksi tuli neljä haastattelua, joista kaksi oli vastauksien osalta hyvinkin lyhyitä. Käytännössä vain yksi haastattelu neljästä oli sellainen, johon olin tyytyväinen. Kolmesta haastattelusta selkeästi nousi esiin, että pelissä on potentiaalia osaksi opintoja. Yhteistä kaikille vastauksille oli se, että kaikkien vastaajien mielestä peli vahvistaa tiimihenkeä. Liiketalouden opinnot ovat paljon tiimeissä työskentelyä, joten peli on erinomainen lisä tähän joukkoon. Jos peliä pelattaisiin ensimmäisenä opiskeluvuotena, pelaaja saisi erinomaisen kokonaiskäsityksen tulevasta. Eli mitä suuntautumisvaihtoehtoja hänellä on valittavana ja mitä ne käytännössä on. Peli on hyvä lähtölaukaus tradenominopinnoille ja jättää muistijäljen pelaajan mieleen.

Peliä tulisi ehkä kuitenkin kehittää hieman helpommaksi pelata, jotta opintojen alussa oleva opiskelija pystyy sisäistämään pelin. Nyt se voi tuntua liian isolta kokonaisuudelta hallittavaksi. Toki tähän lääke olisi lisenssin hommaaminen koululle, jolloin opiskelija voisi pelata peliä usein ja sisäistää asiat paremmin. Lisenssin osto on niin kallis toimenpide, että sitä on syytä harkita tarkkaan ja laskea kuinka paljon peli lopulta toisi lisäarvoa. Näin suurta hankintaa on syytä harkita tarkkaan ja koota mielipiteitä kymmeniltä pelaajilta. Oma ehdotukseni onkin opiskelijoista koostuvan työryhmän perustaminen. Työryhmä kokoisi peliä pelanneilta opiskelijoilta mielipiteet ja ajatukset yhteen ja tekisi niistä kattavan raportin. Näin saataisiin riittävän kattava otos ja mielipiteet olisivat tuoreina pelaajien muistissa. Näiden kymmenien raporttien pohjalta voitaisiin tehdä jatkopäätelmiä pelin suhteen. Nyt kukaan ei ole tutkinut asiaa tarkemmin ja kaikki on arvailujen varassa. Tällainen tutkimusryhmä olisi helppo perustaa ja motivaation lähteenä toimisivat opintopisteet, joita opiskelijat saisivat tästä projektista. Opintopisteitä voisi jakaa sekä pelaajille, että raporttia tekeville.

## 7.2 Itsearviointi

Oman opinnäytetyöni teko käynnistyi valtavien alkuvaikeuksien jälkeen vihdoinkin ja viimein. Jo pari aihetta aloittaneena tuntui, että näinköhän työ jää tekemättä, mutta onneksi ohjaava opettaja löysi minulle tämän aiheen. Aikataulu työntekoon venyi lopulta aivan liian löysäksi omien motivaatiovaikeuksien takia. Se näkyy selkeästi lopputuloksessa ja työn pituudessa. Jos olisin tehnyt työni parissa kuukaudessa, fokus olisi pysynyt koko ajan työssä. Nyt noin vuoden sisällä tehdystä työstä tuli väkisininkin hyvin hajanainen. Tämä johtui siitä, että tein työtä jaksoissa ja välillä oli jopa puolen vuoden tauko työn teossa.

Toisaalta tästä työstä olisi ollut vaikea saada kovinkaan pitkää ja kattavaa, koska aihe jäi lopulta liian suppeaksi. Alkuun aiheen rajaaminen tuntui sopivalta, mutta lopulta se jäi liian suppeaksi. Tämä heijastuu työn pituuteen. Toinen ongelma oli haastateltavien tavoittamisen vaikeus. Heitä oli kymmenen, mutta heistä vain neljä vastasi. Tämäkin vaikuttaa työn pituuteen ja luotettavuuteen. Nyt otos jäi aivan liian pieneksi ja työn reabiliteetti ei ole luotettavalla tasolla. Työtä varten olisi pitänyt haastatella paljon isompi joukko ihmisiä esimerkiksi eri ammattikorkeakouluista, tällöin myös vastauksia olisi saanut paljon enemmän. Lähtökohtiin nähden olen ihan tyytyväinen, että lopulta työ on tehty ja pitkä jahkailu työn tekemisen suhteen on ohi. Työn sisältöön olen pääosin tyytyväinen, mutta haastateltavien puute heikentää työn arvoa todella merkittävästi.



## Lähteet

Hirsjärvi, S. ja Hurme, H. 2004. Tutkimushaastattelu. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Koulutustakuu 2014. Ammatillinen lautapeli. Viitattu 20.3.2015

<http://www.koulutustakuu.fi/ammattillinen-lautapeli/>

Laakso, J. 2009. Logistiikkapelit. Laurean opiskelijan opinnäytetyö. Viitattu 24.3.2015

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/3353/Laakso\\_Joonas.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/3353/Laakso_Joonas.pdf?sequence=1)

Lautapeliopas 2009. Neuland. Viitattu 23.3.2015

<http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/neuland/>

Opetushallitus 2014. SWOT-analyysi. Viitattu 13.3.2015

[http://www.oph.fi/saadokset\\_ja\\_ohjeet/laadunhallinnan\\_tuki/wbl-toi/menetelmia\\_ja\\_tyovalineita/swot-analyysi](http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/laadunhallinnan_tuki/wbl-toi/menetelmia_ja_tyovalineita/swot-analyysi)

RealGame 2014. RealGame. Viitattu 12.3.2015

<http://www.realgame.fi/index2.php>

Tampereen yliopisto 2014. KvaliMOTV. Viitattu 16.3.2015

[http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_3\\_2.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_2.html)

Tilastokeskus 2015. Haastattelutavat. Viitattu 24.4.2015

<http://tilastokeskus.fi/virsta/tkeruu/04/03/>

Vilkka, H. 2005. Tutki ja kehitä. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

## Julkaisemattomat lähteet

Kervinen, R. 2014. Opiskelija Laureasta. Opiskelijan sähköpostihaastattelu 16.4.2014

Lehtinen, J. 2014. Aikuisopiskelija Laureasta. Opiskelijan sähköpostihaastattelu 6.5.2014

Manninen, J. 2014. Opiskelija Laureasta. Opiskelijan haastattelu 15.4.2014

Mönttinen, M. 2014. Opiskelija Laureasta. Opiskelijan haastattelu 17.4.2014

Kuvat

Kuva 1: RealGame ..... 12

## Kuviot

Kuvio 1: Tutkielman pääotsikot .....	8
--------------------------------------	---

